

**Estrategias Lúdicas y Resolución de Conflictos, Una Apuesta Para la Reconciliación Entre  
Pares**

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Carmen Estella Álzate, Liliana del Socorro Restrepo de la Roche & Fanny Cerón Zambrano

Mayo 2016.

Copyright © 2016 por Carmen Estella Álzate, Liliana del Socorro Restrepo de la Roche & Fanny

Cerón Zambrano. Todos los derechos reservados.

### **Dedicatoria**

Dedicamos nuestros agradecimientos primero a Dios como ser supremo y guía de todos nuestros actos, luego a nuestra familia por ser copartícipes de nuestros esfuerzos y por la paciencia que nos han demostrado por las ausencias. A nuestros maestros les manifestamos nuestra eterna gratitud por compartir con nosotros y apoyar con sus conocimientos nuestras fortalezas para caminar hacia la excelencia en nuestro rol de maestros. A la universidad por abrir espacios de formación para maestros como la especialización en pedagogía de la lúdica que hace grandes aportes a la calidad de la educación en nuestro país.

Las autoras

## **Resumen**

Este trabajo desarrolla una propuesta para intervenir los conflictos escolares entre pares a través de tres líneas o componentes: el componente educativo, el componente lúdico y el componente pedagógico. Se analizaron 3 trabajos de grado de la especialización en didáctica lúdica de la universidad “fundación universitaria los libertadores” que se encontraban en la biblioteca virtual. Igualmente documentos enviados por los docentes de los diferentes módulos de la especialización.

La propuesta se enmarca en la investigación cualitativa porque se centra en el estudio de las relaciones interpersonales que se dan dentro del ámbito escolar y las actividades que puedan favorecer el desarrollo de una sana convivencia, el respeto mutuo, el cumplimiento de las normas establecidas lo cual fortalece la formación integral del ser.

Y de un enfoque crítico social y descriptivo presentando el problema paso a paso a partir de hipótesis de acuerdo a los antecedentes empíricos y teóricos.

En ese orden de ideas el trabajo se matricula en la Línea de Investigación Institucional: Pedagogías, Medios y Mediaciones.

La propuesta aborda una estrategia lúdica para intervenir en los conflictos escolares entre pares con el fin de fortalecer la convivencia escolar.

**PALABRS CLAVE:** Lúdica, Pedagogía, Conflicto, investigación.

## **Abstract**

This paper develops a proposal for intervening school conflicts among peers across three lines or components: the educational component, the recreational component and the educational component. Analysed 3 works of degree of specialization in playful Didactics of the University "University Foundation the liberators" who were in the virtual library. Also documents sent by the teachers of the different modules of the specialization.

The proposal is part of the qualitative research because it focuses on the study of interpersonal relationships that occur within the school environment and the activities that can promote the development of a healthy coexistence, mutual respect, compliance with established norms which strengthens the integral formation of the self.

And approach critical social and descriptive presenting the problem step by step from hypothesis according to the empirical and theoretical background.

In this order of ideas work enrolled in institutional research: pedagogies, media and mediations. The proposal addresses a fun strategy to intervene in school conflicts among peers in order to strengthen the school coexistence.

PALABRS key: Ludica, conflict, pedagogy and research.

## Tabla de Contenido

Capítulo 1 Introducción e información general.....	9
Capítulo 2 El pasado como cimiento del presente.....	13
Capítulo 3 Camino para llegar a buen puerto.....	26
Capítulo 4 La lúdica y el desarrollo de habilidades para la convivencia.....	31
Capítulo 5 El juego liberador de tensiones y emociones.....	36
Lista de referencias.....	41
Anexos	

### Lista de tablas

Tabla 1. Pregunta 1 Encuesta a padres de familia. ....	22
Tabla 2. Pregunta 21 Encuesta a padres de familia. ....	23
Tabla 3. Pregunta 3 Encuesta a padres de familia. ....	24
Tabla 4. Pregunta 4 Encuesta a padres de familia. ....	25
Tabla 5. Pregunta 5 Encuesta a padres de familia. ....	25
Tabla 6. Pregunta 6 Encuesta a padres de familia. ....	26
Tabla 7. Pregunta 71 Encuesta a padres de familia. ....	27
Tabla 8. Pregunta 8 Encuesta a padres de familia. ....	28
Tabla 9. Pregunta 9 Encuesta a padres de familia. ....	28
Tabla 10. Pregunta 10 Encuesta a padres de familia. ....	29
Tabla 11. Pregunta 11 Encuesta a padres de familia. ....	30
Tabla 12. Pregunta 1 Encuesta a padres de Estudiantes.....	31
Tabla 13. Pregunta 2 Encuesta a padres de Estudiantes. ....	32
Tabla 14. Pregunta 3 Encuesta a padres de Estudiantes. ....	32
Tabla 15. Pregunta 4 Encuesta a padres de Estudiantes. ....	33
Ta16. Pregunta 5 Encuesta a padres de Estudiantes. ....	34

### Lista de Ilustraciones

Ilustración 1. Análisis pregunta 1 encuesta a padres. ....	23
Ilustración 2. Análisis pregunta 2 encuesta a padres. ....	24
Ilustración 3. Análisis pregunta 3 encuesta a padres. ....	24
Ilustración 4. Análisis pregunta 5 encuesta a padres. ....	25
Ilustración 5. Análisis pregunta 5 encuesta a padres. ....	26
Ilustración 6. Análisis pregunta 1 encuesta a Docentes. ....	26
Ilustración 7. Análisis pregunta 2 encuesta a Docentes. ....	27
Ilustración 8. Análisis pregunta 3 encuesta a Docentes. ....	27
Ilustración 9. Análisis pregunta 4 encuesta a Docentes. ....	29
Ilustración 10. Análisis pregunta 5 encuesta a Docentes. ....	29
Ilustración 11. Análisis pregunta 6 encuesta a Docentes. ....	30
Ilustración 12. Análisis pregunta 1 encuesta a Estudiantes.....	31
Ilustración 13. Análisis pregunta 2 encuesta a Estudiantes.....	32
Ilustración 14. Análisis pregunta 3 encuesta a Estudiantes.....	33
Ilustración 15. Análisis pregunta 4 encuesta a Estudiantes.....	33
Ilustración 16. Análisis pregunta 5 encuesta a Estudiantes.....	34
Ilustración 17. Fases del proyecto.....	31



## **Capítulo 1**

### **Introducción e información general**

La resolución de conflictos en la escuela, constituye un tema imperativo en la actualidad pues es a partir de este tema que aprendemos a ser y a convivir como seres humanos. El conflicto, como un fenómeno natural es parte de la vida escolar pues se considera a la escuela como un organismo vivo en que confluyen diferentes temperamentos, personalidades, actitudes, etc., que complejizan aún más el tópico. Desde esta perspectiva, hacerse cargo del aprendizaje que se da a partir de los conflictos que nos rodean, es una responsabilidad importante y crucial de todos los educadores, sin embargo las dificultades que se presentan en las aulas escolares (peleas, gritos, amenazas, agresiones físicas y verbales entre otras), siguen ganando cada vez más terreno sin que se encuentre una estrategia para intervenir en la solución de esta problemática.

Teniendo en cuenta lo anterior, y a partir de la observación directa, se evidencia que en la Institución Educativa Técnico Industrial Donald Rodrigo Tafur sede Antonio Nariño, barrio Antonio Nariño, comuna 16 en la ciudad de Santiago de Cali, se presentan con frecuencia situaciones de intolerancia, mala comunicación y agresividad física y verbal entre los estudiantes de los diferentes grados, además no existe conciliación para llegar a acuerdos, razón por la cual la situación se ha convertido en una dificultad educativa que influye en las relaciones inter e intra personal de los estudiantes de la institución, esta problemática conlleva a que el clima escolar se torne tenso afectando así todas las actividades que se desarrollan al interior de la sede.

Desde esta perspectiva, cada día se hace más evidente los niveles de agresividad de los estudiantes, razón por la cual se hace necesario buscar diferentes estrategias para resolver este tipo de conflictos que surgen entre los estudiantes y que afecta la vida escolar. Hasta en los juegos que practican en las horas de descanso, se evidencia los niveles de agresividad con la que se relacionan los niños. Entre las actitudes violentas que se evidencian en los niños se puede mencionar la agresión física y verbal, las amenazas, el hostigamiento, la intimidación, peleas por chismes, por esconder o tomar sin permiso los útiles de los demás. Así mismo, en estas situaciones (los juegos) se observa la imitación de asesinatos con arma blanca, con armas de fuego, atracos, juegan a golpes y patadas, lanzan a un compañero al piso y los demás le caen encima, al final de la jornada las peleas son múltiples, a tal punto de arrojarse piedras. Estos son las acciones que se viven en el contexto escolar y que redundan en la violencia entre compañeros.

Por otro lado, el contexto donde se desenvuelven los estudiantes y las situaciones reales de vida de las familias; familias disfuncionales, niños que están bajo el cuidado de los abuelos mientras los padres cumplen con extensas jornadas de trabajo, padres involucrados en diferentes delitos; jefes de pandillas, drogadictos y algunos purgando condenas en las cárceles de la ciudad, niños que están bajo el cuidado de personas ajenas a sus padres, inciden de manera negativa en el comportamiento de los niños frente al manejo de sus relaciones en la escuela. En este punto, cuando se presentan con frecuencia conflictos en la escuela y no se resuelven de manera adecuada esto trae como consecuencia atención dispersa, bajo rendimiento académico y deserción escolar, que son situaciones con las que vivimos a diario en el entorno escolar y que muchas veces no sabemos solucionar.

En el estudio se concluyó que las normas de convivencia dentro y fuera de la institución no están siendo productivas, además de ello las acciones lúdicas que se implementan en este contexto son bajas, por lo que se hace necesario la generación de acciones y propuestas que movilicen a la población y mejoren la situación problema descrita. (Ver anexos 2 y 3)

Desde esta perspectiva, se ha planteado la siguiente pregunta de investigación:

**¿Qué estrategias lúdico pedagógicas pueden contribuir a la resolución de conflictos y la sana convivencia en los estudiantes de la Institución Educativa Técnica Industrial Donald Rodrigo Tafur sede Antonio Nariño?**, para brindar respuesta a esta inquietud se han delimitado los siguientes objetivos, el general que se centra en: Implementar estrategias lúdico pedagógicas que contribuyan a fortalecer la convivencia escolar; y los específicos se enmarcan en: Promover la resolución de conflictos a través de estrategias lúdico pedagógicas, Vincular a directivos y docentes como facilitadores y parte activa para el desarrollo del proyecto e Involucrar a entidades gubernamentales como asesores frente al manejo de la mediación escolar.

Es necesario recalcar que dentro de las Instituciones Educativas cada día se hace más evidente los niveles de agresividad de los estudiantes lo cual hace necesario buscar diferentes estrategias para resolver este tipo conflictos que surgen entre ellos y que afecta la vida escolar, por esta razón se plantea este proyecto de investigación, pues como docentes estamos inmersos dentro de la vida escolar, conociendo las causas de estos conflictos y así mismo observando los comportamientos de los niños y niñas lo cual nos permite construir estrategias para ayudar a resolver y a orientar la resolución de conflictos dentro y fuera del aula.

Es importante tener en cuenta, que cuando un niño o niña aprende a resolver sus conflictos de manera pacífica, cuando sea un adulto inmerso en la sociedad esto se va a ver reflejado en su

comportamiento, por esta razón los años escolares son importantes ya que mientras este en la escuela se debe promover la convivencia pacífica no solo para garantizar unas buenas relaciones con sus compañeros sino un clima escolar favorable, con estas acciones el estudiante se convierte en un promotor de las buenas relaciones, evidenciando el respeto por los valores y perfilándose como un mediadores la resolución de otros conflictos.

En esta misma línea, el proyecto busca la consolidación de estrategias lúdico pedagógicas para que los estudiantes aprendan a manejar los conflictos de una manera distinta y positiva, esto teniendo en cuenta el contexto escolar, el tipo de conflicto que se presente, los involucrados, etc., estos elementos corresponden a la premisa de que si en una sociedad que está en proceso de búsqueda de la paz, un estudiante que no resuelva de manera adecuada sus conflictos estará en constante choque con su entorno familiar, social y escolar.

La pretensión no es intentar erradicar los conflictos en la institución educativa, sino antes por el contrario, darles las herramientas necesarias a los estudiantes para que pueden proponer soluciones que lo favorezcan no solo a él sino también a sus compañeros involucrados.

## **Capítulo 2**

### **El pasado como cimiento del presente**

La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social, que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, su dignidad, sus derechos y deberes. (Ley 115, 1994). El principal fin de la educación es posibilitar el desarrollo integral de la persona con derecho a acceder a formación científica, técnica y formación para el trabajo. Otros fines de la educación están directamente relacionados con el desarrollo individual y colectivo de las personas, los cuales deben alcanzarse en interacciones directas con el contexto social al que pertenecen. Para su logro, se deben cimentar derechos humanos como el respeto por la vida, la paz, los principios democráticos y de convivencia, el pluralismo, la justicia, la solidaridad, la tolerancia y la libertad. (Ley 115, Fines de la Educación, 1994). De allí que ha sido necesario que en la Institución Educativa Donald Rodrigo Tafur, Sede Antonio Nariño tenga la necesidad de crear estrategias que conlleven a una sana convivencia pensando en la lúdica como medio para mediar en los conflictos que diariamente se presentan.

Es preciso, entonces definir algunos términos que han inferido algunos investigadores para el tema que nos ocupa y lograr el objetivo que se propone en la presente investigación, teniendo en cuenta que la formación integral y en valores tal como lo propone el Ministerio de Educación Nacional y para una sana convivencia se requiere de estrategias como la lúdica para minimizar la problemática de convivencia que se agudiza actualmente en los estudiantes del grado cuarto de la institución educativa Técnica Industrial Donald Rodrigo Tafur, Sede Antonio Nariño.

Es preciso entender como estrategia un procedimiento organizado y orientado a la obtención de una meta, que aunque el término fue utilizado en la vida militar, hoy en día requiere de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente y por ello se ha asociado el concepto de estrategias de enseñanza al de técnicas, entendidas como una serie de pasos por aplicar, una metodología mecánica.

En este sentido, Camilloni, Alicia (2007 plantea que: (...) es indispensable, para el docente, poner atención no sólo en los temas que han de integrar los programas y que deben ser tratados en clase sino también y, simultáneamente, en la manera en que se puede considerar más conveniente que dichos temas sean trabajados por los alumnos. La relación entre temas y forma de abordarlos es tan fuerte que se puede sostener que ambos, temas y estrategias de tratamiento didáctico, son inescindibles.

Según Halten, (1987) el término estrategia lo define así:

Es el proceso a través del cual una organización formula objetivos, y está dirigido a la obtención de los mismos. Estrategia es el medio, la vía, es el cómo para la obtención de los objetivos de la organización. Es el arte (maña) de entremezclar el análisis interno y la sabiduría utilizada por los dirigentes para crear valores de los recursos y habilidades que ellos controlan. Para diseñar una estrategia exitosa hay dos claves; hacer lo que hago bien y escoger los competidores que puedo derrotar. Análisis y acción están integrados en la dirección estratégica (p.64).

Según George Morrissey, (1996) el término estrategia suele utilizarse para describir cómo lograr algo. Dice que él nunca ha entendido muy bien ese uso del término, ya que es contrario a su

percepción de una estrategia como aquello donde se dirige una empresa en el futuro en vez de como llegar ahí.

Dado lo anterior, es posible definir el término estrategia, como un plan que especifica una serie de pasos que tienen como fin la consecución de un determinado objetivo. Se requiere de una planificación, organización y gestión. La estrategia es el patrón de objetivos, propósitos o metas y de planes para alcanzarlos. Según Roser Boix, (1995 p. 139)

Estrategia aplicada al ámbito didáctico se refiere a toda aquella secuencia ordenada y sistematizada de actividades y recursos que los docentes utilizan en la práctica educativa y determina un modo de actuar propio y tiene como principal objetivo facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Teniendo en cuenta este concepto, aparecen las estrategias Lúdicas, que según Díaz Barriga, (2002) “son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y la solución de problemas. Son planificadas por el docente para ser utilizadas en forma dinámica, propiciando la participación del educando” (p.14)

El papel de la Institución Educativa en la resolución de conflictos es diverso. En primer lugar, la mediación sirve para resolver los conflictos internos sobre los estudiantes – estudiantes, profesor – estudiante, estudiantes- directivos. Por tanto, el plantel es el lugar más apropiado para enseñar a las personas una manera de raciocinio filosófico y unas técnicas psicológicas útiles para resolver conflictos en cualquier ámbito, nivel y circunstancias.

Es necesario también comprender que el entorno social influye para una sana convivencia entonces, se debe considerar la posibilidad de que el niño desempeñe un rol en su entorno. Las variaciones en las oportunidades de toma de rol existen según la relación de los niños con sus familias, su grupo de amigos, sus Escuela y su nivel social con relación a una estructura de la sociedad más amplia.

Es así como se han realizado diferentes acciones encaminadas a intervenir los altos indicios de violencia que se presentan entre estudiantes, tales como el diseño del manual de convivencia con una amplia participación de estudiantes y de toda la comunidad educativa a través de un proyecto de convivencia escolar que incluye múltiples actividades encaminadas a disminuir los niveles de agresividad de los niños y niñas de la institución educativa pero estos no han tenido el impacto esperado.

Entre las actividades más trascendentales se puede señalar: la vacuna contra la violencia, el cual es un acto simbólico y demostrativo de la de resolución de conflictos teniendo en cuenta que los métodos disciplinarios pretenden reducir, reprimir o controlar aquello que transgrede la normativa convivencial, rechaza los objetivos educacionales o se enfrenta con la moral establecida. Según (Parra Sandoval, 1993), el conflicto escolar puede definirse como enfrentamientos en torno a valores, comportamientos y actitudes entre los miembros de la Comunidad Educativa.

En este orden de ideas:

Aprender a convivir y a construir la convivencia requiere de un conjunto de aprendizajes básicos.

El hombre es un ser social, por lo tanto interactúa en la realidad, consigo mismo y con los demás; por comunicación interhumana puede entenderse entonces el conjunto de procesos según los cuales



se transmite y se reciben diversos datos, ideas, opiniones y actitudes que constituyen la base para el entendimiento o acuerdo común” (Pinzòn, 1990. p)

Por tal razón, es preciso afirmar que cuanta mayor sea la posibilidad de participación individual del niño en un grupo, más oportunidades tendrá de asumir perspectivas sociales de otros y es por ello que podría asumirse la lúdica como una oportunidad para la interacción social del niño donde se involucren valores para una sana convivencia.

Se trabajó con el taller el buzón del amor, en donde dentro del aula de clase, se reforzaban los aspectos positivos del comportamiento de los estudiantes también sobre un valor específico semanalmente. La quema de fallas actividad simbólica encaminada a eliminar los antivalores y cualidades que no son convenientes con una sana convivencia. La actividad del personaje de la semana que consiste en un cuaderno viajero que va de hogar en hogar cada 8 días para que la familia escriba las anécdotas que han impactado a todos sus miembros en forma positiva y las anécdotas que los han afectado en forma negativa y que además cuenten de qué manera han enfrentado las crisis todos los miembros de la familia. Los talleres de formación de mediadores de paz y convivencia escolar donde se seleccionan cinco estudiantes de cada grupo a partir del grado Tercero para capacitarlos en temas como autoestima, desarrollo personal, liderazgo, comunicación, resolución de conflictos, mediación escolar entre otros temas. La fiesta por la vida, es una actividad muy significativa para la institución, se celebra en el mes de octubre en cada una de las sedes con la participación de toda la comunidad educativa. Los talleres lúdicos se desarrollan para los padres de familia y los estudiantes focalizados, que son los que presentan dificultades para convivir con sus compañeros, para padres de familia y estudiantes no focalizados.

Con todas las actividades descritas anteriormente, se han venido implementando en la institución Educativa Donald Rodrigo Tafur, desde el año 2001 el proyecto institucional de convivencia escolar, con el trabajo y el compromiso de los directivos, docentes y algunos padres de familia, sin embargo el fenómeno de la violencia escolar aún persiste. No obstante, estos esfuerzos produjeron algunos cambios positivos en pocos estudiantes, pero vemos con preocupación que se evidencia cambio en algunos de los estudiantes que van culminando su bachillerato; pero los nuevos que van llegando, o los que van ascendiendo en los grado van demostrando conductas violentas y agresoras. Es más, no solo practican conductas violentas dentro de la institución con sus compañeros de colegio, sino también fuera de ella, y con personas ajenas a la institución.

Ante esta situación pretendemos fortalecer con estrategias lúdico – formativas el proyecto que ya se desarrolla en la institución educativa a través de la cuales se pretende intervenir el fenómeno escolar del conflicto.

Ahora bien, entre otros antecedentes que soportan esta propuesta encontramos los siguientes:

Martin Luther King (1929-1968) Religioso estadounidense con una de sus frases célebres de su último discurso “Hemos aprendido a volar como los pájaros, a nadar como los peces; pero no hemos aprendido el sencillo arte de vivir como hermanos”. Lo anterior nos lleva a pensar que el ser humano es un ser sociable por naturaleza. No puede concebirse de manera normal, que una persona quiera vivir sola y alejada del resto de sus congéneres. Desde su aparición en el planeta como ser razonable; su primera intención sociable fue organizar el grupo ya sea por no estar solo

o por enfrentar los peligros que representaba el contexto primitivo en proceso evolutivo. Por ello, en la medida que avanza la evolución, su pensamiento también evoluciona la idea de agruparse, además no solamente se queda en el pequeño grupo formado por la familia; sino que avanza formando grupos de varias familias o aldeas; y desde ese momento hasta hoy, se conforman enormes ciudades donde habitan millones y millones de seres humanos resultando una gran diversidad de tejidos sociales. Sin embargo por la densidad de la población y la diversidad de características de los tejidos sociales, emerge el conflicto. El cual va tomando numerosas formas a medida que se diversifican la cultura, los intereses y avanza el desarrollo socioeconómico, político tecnología y científico y la puja por el poder y el dinero.

Uno de los desafíos más importantes en el siglo actual es la calidad educativa y por ello se hace necesario el desarrollo de políticas educativas dirigidas a la transformación del ser y esto constituye un aspecto de mucha relevancia lo que hace necesario prestar atención a los referentes teóricos en este aspecto, ya que tanto a nivel nacional como a nivel internacional se han realizado investigaciones sobre solución de conflictos en las instituciones educativas. En México por ejemplo, Robinson, (2009) plantea que el conflicto constituye un fenómeno natural y es parte de la vida diaria escolar; existe en las aulas, en los patios, en los corredores, entre los alumnos, maestros, padres de familia y todos los que intervienen en el proceso educativo. Por tal razón es imperativo que desde el ámbito educativo se busquen vías de solución a la problemática planteada ya que el conflicto implica un problema o una dificultad que puede suscitar posteriores enfrentamientos entre los involucrados deteriorando la convivencia pacífica de las personas.

La convivencia está relacionada con el acto de existir con otras personas en un mismo espacio o contexto. Donde se comparten acciones, sentimientos, preocupaciones, valores e ideas esenciales en la coexistencia pacífica de los seres humanos. Una sana convivencia implica buena salud emocional, psicológica y física aportando al buen desarrollo y productividad de las personas.

La intolerancia, la falta de respeto, la desigualdad y el mal trato son situaciones que pueden afectar negativamente la convivencia lo que ocasiona frustraciones, trastornos y pueden terminar en situaciones tan graves como el homicidio o el suicidio. Los problemas en la convivencia no solo deterioran las relaciones entre los seres humanos. También afecta su productividad en el desempeño de acuerdo a su rol, ya sea empleado, estudiante o empresario.

La convivencia se puede lograr si hay voluntad para trabajar por alcanzarla. Si todos los implicados cooperan para que exista una sana convivencia en el grupo. Johnson & Johnson, (1999, pág. 2), señalan que “Cooperar significa trabajar juntos para lograr objetivos comunes. En las actividades cooperativas, los individuos buscan resultados que impliquen beneficios para sí mismos y, al mismo tiempo, para todos los otros integrantes del grupo”.

En este orden de ideas, la convivencia escolar resume el ideal de la vida en común, entre las personas que forman parte de la comunidad educativa, partiendo del deseo de vivir juntos de manera viable y deseable a pesar de la diversidad de orígenes (Mockus, 2002, pág. 24). Además de esto, la convivencia está íntimamente ligada al proceso educativo de la persona donde aprende a relacionarse con los demás, aceptar las ideas de los otros, en el ámbito donde expresarse es libertad y las opiniones pueden converger y convivir sin problemas. Así mismo se relaciona con construir y acatar normas, contar con mecanismos con autorregulación social y sistemas que velen

por su cumplimiento, respetar las diferencias, aprender a celebrar, cumplir y repasar acuerdos y construir relaciones de confianza entre las personas de la comunidad educativa (Guía pedagógica del manual de convivencia. (Mockus, 2002, págs. 26-28).

La institución educativa tiene hoy, el deber y la responsabilidad de formar el perfil del nuevo ciudadano que espera la sociedad. Un ser capaz de aceptarse y encontrarse consigo mismo. Capaz de comprender, respetar y actuar en congruencia con la diferencia. Un ser tolerante, bondadoso y generoso capaz de compartir y ser solidario con las personas que la rodean.

Igualmente es muy importante para el éxito de una propuesta educativa amparar las iniciativas en los documentos ministeriales y estar en congruencia con las normas legales y pedagógicas. Por tal motivo hemos desarrollado este proyecto, el cual se fundamenta en la Constitución Política de Colombia de 1991, artículo 95, donde dice que es deber del estado y del ciudadano; “Defender y difundir los derechos humanos como fundamento de la convivencia pacífica” esos derechos, son herramientas primordiales para los niños, los ancianos, hombres y mujeres del país que permitirán la construcción de una nueva convivencia.

No podemos dejar de lado los “Estándares básicos de competencias ciudadanas”. Propuestos en Noviembre de 2003 para la Educación Básica y Media. En ello se toma en consideración la complejidad del ser humano y contempla el desarrollo integral necesario para posibilitar la acción constructiva en la sociedad.

Otro elemento normativo que puede considerar es la Ley 1620 del 15 de marzo 2013, por la cual se crea el sistema nacional de convivencia escolar y formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad y la prevención y mitigación de la violencia

escolar”. Con esta ley, el Gobierno Nacional crea mecanismos de prevención, protección, detección temprana y de denuncia ante las autoridades competentes, de todas aquellas conductas que atenten contra la convivencia escolar, la ciudadanía y el ejercicio de los derechos humanos, sexuales y reproductivos de los estudiantes dentro y fuera de la escuela.

Finalmente es necesario señalar el decreto 1860 establece pautas y objetivos para la construcción del manual de convivencia escolar, los cuales deben incluir normas de conducta que garanticen el mutuo respeto y procedimientos para resolver con oportunidad los conflictos que se generen entre los integrantes de la comunidad educativa en una institución.

Teniendo en cuenta todos estos documentos ministeriales buscaremos herramientas pedagógicas y lúdicas que permitan disminuir las formas de violencia en la institución y desarrollar estrategias para acercar a los padres de familia, fortaleciendo los entornos de protección de los estudiantes con la meta de lograr un ciudadano nuevo para una sociedad nueva haciendo de la convivencia y la paz una cultura para el siglo XXI.

Teniendo en cuenta que el tema central del trabajo es el conflicto como hecho, se refiere a situaciones en que dos o más personas entran en posición o desacuerdo de interés y/o posiciones incompatibles donde las emociones y sentimientos juegan un rol importante y la relación entre las partes puede terminar robustecida o deteriorada según la oportunidad y procedimiento que se haya decidido para abordarlo. En esta línea las relaciones interpersonales así como encontramos coincidencia, cercanía, identificación y reciprocidad con el otro, también son frecuentes las emociones, sensaciones y experiencias con dirección opuesta que impactan las relaciones y es aquí donde los conflictos son inevitables pero todos son susceptibles de administrarse y resolverse.

El conflicto en la institución escolar se presenta básicamente por la misma naturaleza de la escuela, la cual es asimétrica en cuanto a sus integrantes: Niños, niñas, jóvenes, adultos; además de ello, es jerárquica en cuanto a su organización y publica en cuanto a su constitución, teniendo en cuenta todo esto, no es extraño que en la escuela surjan conflictos y diferencias de posición a diario. Se puede decir que los conflictos conviven entre los actores educativos y generalmente se asocian a las faltas que cometen los mismos al cumplimiento de las normas, las cuales posteriormente son castigadas por la autoridad escolar.

Es necesario aclarar que los conflictos interpersonales no siempre surgen por el incumplimiento de las normas, estos surgen de las relaciones entre dos o más actores educativos, en este sentido, el procedimiento no debe consistir en sancionar o castigar sino en buscar otros mecanismos que permitan aclarar el conflicto y buscar su solución y por lo tanto se debe partir de tener claridad en lo que es un conflicto, reconocer cuál es su dinámica interna, conocer diferentes maneras de abordarlo y por ultimo desarrollar habilidades en la aplicación de técnicas para su resolución. La escuela debe llegar a tener la capacidad de abordar los conflictos con un sentido de comunidad.

La resolución pacífica de conflictos en simples palabras, se puede describir como la intención y voluntad de las persona en resolver una disputa. La resolución pacífica de conflictos es una habilidad social que contribuye y enriquece la vinculación entre las personas. Desde una posición colaborativa, el proceso de resolución de conflictos implicará: La consideración de los interés de la otra parte involucrada en el proceso, dispuesto(a) a ceder en las posiciones personales para llegar a una salida negociada, que beneficie a las partes involucradas en el conflicto, a fin de mantener, cuidar, enriquecerla relación, si es parte de las expectativas. Por tanto, el proceso de

resolución pacífica de conflictos involucra reconocer igualdad de derechos y oportunidades entre las partes en la búsqueda de solución que satisfaga a ambas partes, restablecer la relación y posibilitar la reparación si fuere necesario.

La convivencia es el acto de convivir. La palabra convivencia es de origen latín formado por el prefijo “con” y la palabra “vivencia” que significa acto de existir de forma respetuosa hacia las demás personas. En la vida del ser humano es fundamental la socialización entre los individuos y es por ello que las áreas de psicología y medicina consideran imprescindible la interacción entre los seres humanos para la salud mental y la integridad física de la persona y de quienes la rodean, fundamentalmente para lograr el equilibrio del individuo y su desenvolvimiento en su vida personal, profesional y social. Convivencia en su acepción más amplia, se trata de un concepto vinculado a la coexistencia pacífica y armoniosa entre los grupos humanos en un mismo espacio.

Finalmente y como elementos transversal del trabajo aparecen los juegos recreativos. Se denomina juego recreativo a las diversas acciones realizadas por un individuo o un grupo con el fin de divertirse y disfrutar de ejecutar dichos ejercicios. Se trata de una actividad completamente lúdica, en la que se complementan actividades motrices, mentales, físicas, sociales. Los individuos que participan de este tipo de juego se encuentran en un ambiente donde lo más importante no es perder o ganar sino divertirse. Permite la relación entre personas ya que la mayoría de los mismos se realizan en grandes o pequeños grupos.

Estas actividades, que generalmente se realizan al aire libre, impulsan a los más pequeños a comenzar a relacionarse con otros por lo que se estimula la sociabilidad, de esta manera puede decirse que estos juegos constituyen un elemento vital e indispensable para el desarrollo a nivel



social de dichos individuos. El juego es una actividad presente en todos los seres humanos que se identifica con la diversión y el ocio y que trasciende a otros niveles ya que a través del juego las culturas transmiten normas de conducta y a través de él se pueden resolver conflictos, especialmente entre niños y adolescentes en el aula de clase.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer, (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada.

Mediante el juego se gastan las energías sobrantes (Teoría del excedente de energía). (Lazarus, 1986) por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación (Teoría de la relajación). Por su parte Groos (1898, 1901) concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta.

Piaget, (1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

### **Capítulo 3**

#### **Camino para llegar a buen puerto**

Para abordar el presente trabajo se ha optado por el tipo de investigación cualitativo con un enfoque descriptivo dado que presenta un problema amparado en una hipótesis de acuerdo a unos antecedentes teóricos. La propuesta está enmarcada en la investigación cualitativa dado que se centra en el estudio de las relaciones interpersonales que se dan dentro del ámbito escolar y las actividades que puedan favorecer el desarrollo de una sana convivencia, el respeto mutuo, el cumplimiento de las normas establecidas lo cual fortalece la formación integral del ser en la Institución Educativa Donald Rodrigo Tafur, Sede Antonio Nariño de la ciudad de Cali.

En este caso, el proyecto orienta su espacio de indagación e intervención en la comunidad escolar objeto del presente proyecto, para lograr, como lo afirma Bernal C. (2009) considerar que “La investigación cualitativa busca conceptualizar sobre la realidad, con base en la información obtenida de la población o personas estudiadas” (p.78). En este sentido, se asume interesante el concepto emitido por Guedez (quien citado por Brionez, (1992) considera que la investigación – acción permite al docente que investiga: “aprender a mirar detenidamente con nuevos ojos la cotidianidad de la vida escolar, posibilita la generación de iniciativas innovadoras y permite acciones sintonizadas con un contexto cambiante” (p.10). Por lo cual se hace pertinente que desde la escuela y el aula, el pedagogo asuma procesos de investigación que lo acerquen de manera crítica a la realidad de la educación y a la vez lo motiven a iniciar acciones de mejoramiento de su práctica pedagógica.

En ese orden de ideas el trabajo se matricula en la Línea de Investigación Institucional: Pedagogías, Medios y Mediaciones ya que “adquieren especial sentido al reconocer la ruptura de una cultura educativa centrada en la palabra escrita y la nueva tendencia de una práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo” (Acevedo, R 2009. P. 16). Nuestra propuesta se relaciona con esta línea institucional a través del eje articulador “núcleos de problemas que se ocupan de los sujetos partícipes del acto educativo” ya que el acto educativo es inherente a todas las situaciones que se presentan en una comunidad educativa entre ellas la preocupación que tenemos frente a las relaciones que se conviven al interior de la institución educativa hacia donde apunta nuestra propuesta “estrategias lúdicas y resolución de conflictos”

En ese mismo sentido nuestro trabajo tiene cabida en la Línea de facultad de Educación: Pedagogías, Didácticas e Infancias con dado que la propuesta busca entre otras cosas desarrollar habilidades holísticas y el cambio de pensamiento de relación del ser consigo mismo entre los niños y niñas. Así mismo es importante señalar que la didáctica como disciplina y práctica se encuentran articuladas a la pedagogía donde se identifica la didáctica de las disciplinas “es decir que cualquier campo del saber cuando se enfrenta a la docencia debe desarrollar una dimensión didáctica.

La población objeto de estudio está constituida por los estudiantes que están matriculados en el grado Cuarto de la Institución Donald Rodrigo Tafur, Sede Antonio Nariño del Municipio de Cali, para el periodo académico comprendido de Enero a Diciembre del año 2015 que corresponde a 80 estudiantes, entre niños y niñas con edades que oscilan entre los 8 y los 9 años, tomando como muestra poblacional 40 estudiantes caracterizados por tener una edad relativamente uniforme y unas características socioculturales que pertenecen a una población

vulnerable económicamente con estrato social 1 y 2 y su proveniencia de diferentes sectores por ser víctima del conflicto armado y desplazamiento forzoso.

Con el fin de lograr un conocimiento más específico, teniendo en cuenta el enfoque metodológico, es preciso describir las técnicas e instrumentos utilizados para el adecuado desarrollo y cumplimiento de los objetivos planteados.

La observación que se desarrolló de forma participante y directa. Esta observación se en el espacio general de la institución, para pasar al espacio particular del aula de los estudiantes del grado cuarto. Su objetivo fue reconocer, sin categorías específicas, las acciones, actividades y procesos pedagógicos desarrollados en la institución, así como los comportamientos, actitudes y conflictos presentados durante toda la jornada, lo cual permite la sustentación del análisis de la realidad encontrada.

Para ello se hizo necesario el Diario de Campo como instrumento para el registro de los procesos de observación desarrollados, teniendo en cuenta, como lo manifiesta Valverde, (1993) “El Diario de Campo puede definirse como un instrumento de registro de información procesal que se asemeja a una versión particular del cuaderno de notas, pero con un espectro de utilización ampliado y organizado metódicamente respecto a la información que se desea obtener en cada uno de los reportes, y a partir de diferentes técnicas de recolección de información para conocer la realidad, profundizar sobre nuevos hechos en la situación que se atiende, dar secuencia a un proceso de investigación e intervención y disponer de datos para la labor evaluativa posterior”

En esta propuesta, el diario de campo nos permitió también consignar aspectos importantes del escenario escolar de donde se pudo concluir que la mayoría de situaciones de conflicto escolar

se desarrolla en los espacios de descanso y en actividades culturales, y sobre todo cuando el docente se encuentra ausente, permitiendo también identificar algunas causas de agresividad de los estudiantes, entre los que se pueden mencionar intolerancia, reacciones hostiles y violentas, irrespeto por el otro, todo ello en situaciones recurrentes entre las que se pueden mencionar:

- No acogerse a las normas establecidas
- Disputas en el baño donde juegan con agua y se golpean.
- En la fila para comprar la tienda escolar, cuando los tropiezan o los empujan en actos involuntarios.
- Cuando llega otro compañero a querer participar en juego o actividad que estén realizando en un determinado grupo.
- No respetar las reglas del juego y agresividad cuando se pierde en una competencia. Dentro de las practicas más importantes en el desarrollo de actividades de grupo para sensibilizar, dar a conocer ,fortalecer o profundizar conocimientos y evaluar resultados con el ánimo de mejorar la eficiencia de las personas y las de los grupos con objetivo de armonizar las relaciones y optimizar resultados en una organización se encuentran los talleres . Su metodología dinámica y participativa permite aprovechar las potencialidades individuales y de grupo y confrontar problemas atreves de la discusión permitiendo recoger resultados, propuesta o conclusiones sobre una situación particular.

Por lo anterior, talleres son el medio que se utiliza para dar a conocer la propuesta y sensibilizar a los docentes y padres de familia de la necesidad de participar en el desarrollo de las actividades para alcanzar el éxito esperado.

Otro instrumento utilizado en la investigación es la encuesta en la cual se buscó permear a toda la comunidad educativa y por ello se establecieron tres tipos de éstas y fueron aplicadas de la siguiente manera:

- 20 padres de familia del grado 4°. De la Institución Donald Rodrigo Tafur
- 20 docentes de la institución educativa Donald Rodrigo Tafur
- 20 estudiantes del grado 4°. De la Institución educativa Donald Rodrigo Tafur (ver anexo 8)

El análisis de la información se realizara de acuerdo a lo establecido con el tipo de investigación, en este caso se categorizara según las variables deductivas que emergen de la interpretación o la triangulación de los instrumentos utilizados.

## Capítulo 4

### La lúdica y el desarrollo de habilidades para la convivencia

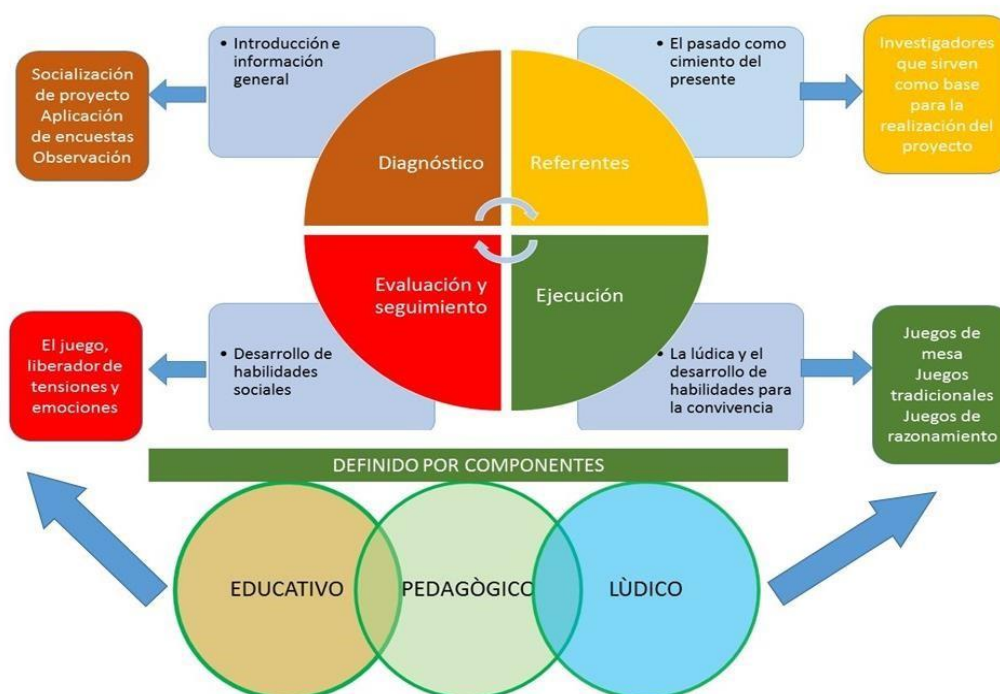
Todos los aprendizajes

Más importantes de la vida se hacen jugando

Francesco Tonucci

El presente proyecto se ha esquematizado desde la solución del conflicto a partir de la lúdica pensada para que los docentes de la Institución Educativa Donald Rodrigo Tafur, Sede Antonio Nariño la pongan en práctica con todos sus estudiantes y es en este sentido donde se plantea el siguiente esquema que orienta el desarrollo de las diferentes fases de la propuesta para lograr el objetivo planteado. (Ver ilustración 17)

Ilustración 17- Fases de la propuesta



Fuente: De las autoras

La propuesta está definida por una conexión entre el componente educativo, el componente pedagógico y el componente lúdico, donde se privilegia la interacción comunicativa entre el docente y los estudiantes en contextos definidos, que corresponden al escenario de intervención, llámese aula de clase o pausa pedagógica donde se permiten el desarrollo de hábitos, actitudes y relaciones entre los estudiantes.

Se plantea un programa que articule dentro de cada componente unas estrategias o actividades particulares diseñadas para crear un ambiente de armonía en los educandos y con el que se busca que ellos se apropien de la información que se les ofrece utilizando el juego. Juegos como las cartas, el domino, el parques, el ajedrez, etc. que se ubican dentro del componente educativo logran desarrollar en los chicos la inteligencia y habilidades técnicas en las que se busca obtener la victoria a través de la planificación, se realizan en grupos pequeños en los cuales hay espacio para interactuar y aprender a resolver las dificultades o situaciones problema en el momento.

Los juegos tradicionales además de contribuir al desarrollo de la psicomotricidad, fortalecer los valores, facilitar la integración con el contexto, también permiten mantener vivas las tradiciones de los muchos juegos, lo ubicamos en el componente lúdico que consideramos corresponden a juegos de entretenimiento.

Otros juegos que se implementan con los niños son los de razonamiento lógico que estimula el pensamiento lógico a través de la atención visual, observación y la resolución rápida de los ejercicios. En estos juegos manejamos La Torre de Hanói, el pentomino, los cubos de rubik y el tangram, que se consideran juegos individuales pero igualmente se pueden trabajar formando grupos alrededor de varios elementos y hacen parte del componente pedagógico.



Teniendo en cuenta lo anterior se puede considerar que dependiendo del componente se realizan actividades específicas como los diferentes juegos presentados, pero que al final del proceso todos nos permiten desarrollar y promover habilidades sociales y emocionales que les facilite a los estudiantes generar acciones no violentas al momento de solucionar un conflicto.

A raíz de la complejidad que representa el problema se requiere de poner en juego una estrategia igualmente compleja que aborde diferentes tópicos. Desde lo lúdico para atraer la atención y tener motivados a los estudiantes sin olvidar el componente pedagógico que es relevante en toda propuesta educativa.

En ese orden de ideas se propone un programa que articule estrategia lúdica, estrategias educativas y estrategias pedagógicas.

La propuesta para intervenir la mala convivencia escolar consiste en implementar una estrategia lúdica que ocupe el tiempo libre y el da la pausa pedagógica de los estudiantes; con actividades recreativas y lúdico pedagógicas, que además de entretener en forma agradable a los niños y niñas los eduque y les fortalezca las habilidades sociales para mejorar la convivencia escolar.

Es importante el incentivar y cultivar diferentes actitudes positivas durante el desarrollo del niño, para que así logre adecuadas relaciones interpersonales desde su niñez, y este preparado para enfrentar los conflictos que se presentan durante las diferentes etapas de su vida. Se recomienda desarrollar los siguientes aspectos:

- Promover reflexiones, actitudes y conductas de solidaridad, cooperación y convivencia.

- Estimular la expresión de sentimientos, emociones, y al desarrollo de la capacidad para reconocer las manifestaciones afectivas en los demás.

Para el éxito de la propuesta pedagógica; esta debe contemplar una amplia red de actividades dado la cantidad de estudiantes que deben ser atendidos, en este caso serían aproximadamente 300 estudiantes. Razón por la que se debe pensar en diferentes tipos o clases de actividades. Es preciso conocer y manejar actividades lúdicas como los juegos de mesa, juegos didácticos, descanso lector, juegos de entretenimiento, juegos tradicionales entre otros.

En el mundo del ocio aparece este término para hablar de juegos de estrategia. En este caso, se trata de un tipo de actividad lúdica basado en la inteligencia y las habilidades técnicas en las que se busca obtener la victoria a través de la planificación. De este tipo de juegos podemos encontrar diferentes modalidades: como los juegos de cartas, domino, parques y diferentes actividades con los dados. Y un ejemplo clásico y universal de un juego de estrategia es el ajedrez entre otros. Estos juegos son muy llamativos para los estudiantes y son una forma de pasatiempo para entretenerlos y relajarlos en las horas de descanso escolar porque son juegos de mesa y como propuesta para desarrollar hábitos sociales por que se juegan en pequeños grupos en los cuales hay espacio para interactuar lúdicamente .

Otros juegos que se pueden implementar con los niños de primaria son juegos de razonamiento como: la torre de Hanói, el tangram, el pentomino y los cubos de rubik, son juegos individuales pero se pueden formar grupos alrededor de varios elementos: por ejemplo: 5 cubos de rubik para 5 estudiantes; 5 torres de Hanói para 5 estudiantes.

Entre los juegos de entretenimiento se propone el juego del trompo, el juego del yoyo, el juego de canicas, la golosa.

El descanso lector consiste en preparar rincones para promover el hábito de la lectura, utilizando los cuentos de la biblioteca, de la colección semillas y otros textos infantiles que se tiene en la biblioteca escolar durante los descansos y además motivar los estudiantes para dar buen uso al tiempo libre.

Todo lo anterior se aplica como actividad lúdica a los estudiantes de grado cuarto de la Institución Educativa Donald Rodrigo Tafur en los tiempos libres y en la pausa pedagógica utilizando recursos de la Institución Educativa. Alternadamente se han planeado varias sesiones de actividades que conducen al fortalecimiento de valores y conocimientos a la vez que se está interviniendo en la mediación de conflictos en el aula escolar (Ver anexos 5, 6 Y 7)

## **Capítulo 5**

### **El juego liberador de tensiones y emociones**

El problema no son los conflictos, sino el tratamiento que se le da a este fenómeno social en una comunidad escolar. El conflicto es inherente al ser humano, es imposible considerar un grupo de humanos donde no se presente ningún tipo de problemas; por la misma condición de ser, de pensar, de sentir y de ver la vida; por la diferencia que nos caracteriza a todos y cada uno de los seres humanos siempre el conflicto estará presente.

En todo momento y lugar siempre estará presente el conflicto, pero sobre todo en las instituciones educativas este fenómeno ha cobrado fuerza en los últimos años por diferentes razones como la vecindad con la delincuencia común, el microtráfico de drogas, la violencia política, la descomposición del tejido social por falta de oportunidades y las familias disfuncionales son entre otras las situaciones que favorecen el conflicto escolar. Fenómeno que avasalla a la comunidad escolar y afecta negativamente el clima escolar, las relaciones interpersonales y el éxito en el desarrollo de los procesos educativos.

El problema si se ha atendido por los diferentes estamentos involucrados en el Sistema educativo. Lo que creemos es que no se ha atendido de manera acertada. La población escolar de hoy clama por formas de hacer las cosas acordes con su época y su cultura. La cultura de los niños y jóvenes de hoy enajenados por el adelanto en las tecnologías de la comunicación están ansiosos por participar de propuestas que los motiven, y algo que motiva es lo lúdico en todas sus expresiones dígame, artes plásticas, artes escénicas, la música, el baile y sobre todo el juego.

El juego dirigido y con un objetivo es una herramienta pedagógica muy rica en

Posibilidades para explotar no solo en la ocupación del tiempo libre de los niños y niñas, sino también como estrategia para recrear el aprendizaje de los conocimientos en las diferentes disciplinas. Las ventajas que tiene el juego es que no hay obligar al estudiante para que participe de él; autónomamente ellos toman la decisión de participar; y todo aquello que se plantee en un aula a través del juego siempre tendrá éxito.

Finalmente concluimos que la mejor forma de desarrollar habilidades sociales y Emocionales en los niños y niñas es a través de la interacción entre ellos y con las actividades lúdicas y el juego. Que esta estrategia bien planeada, y con objetivos bien definidos interviene positivamente en la forma de enfrentar los conflictos que se le presenten a los niños y niñas por lo tanto ; y el cambio de actitud de los estudiantes frente a las situaciones conflictivas también se reflejada en una sana convivencia escolar.

Se hace énfasis en las diferentes fases del proceso como son: Diagnóstico, Referentes, Ejecución y evaluación y seguimiento.

La propuesta está definida por una conexión entre el componente educativo, el componente pedagógico y el componente lúdico , donde se privilegia la interacción comunicativa entre el docente y los estudiantes en contextos definidos, que corresponden al escenario de intervención , llámese aula de clase o pausa pedagógica donde se permiten el desarrollo de hábitos , actitudes y relaciones entre los estudiantes.

Se plantea un programa que articule dentro de cada componente unas estrategias o actividades particulares diseñadas para crear un ambiente de armonía en los educandos y con el que se busca que ellos se apropien de la información que se les ofrece utilizando el juego.

Juegos como las cartas, el domino, el parques, el ajedrez, etc. que se ubican dentro del componente educativo logran desarrollar en los chicos la inteligencia y habilidades técnicas en las que se busca obtener la victoria a través de la planificación, se realizan en grupos pequeños en los cuales hay espacio para interactuar y aprender a resolver las dificultades o situaciones problema en el momento.

Los juegos tradicionales además de contribuir al desarrollo de la psicomotricidad, fortalecer los valores, facilitar la integración con el contexto, también permiten mantener vivas las tradiciones de los muchos juegos, lo ubicamos en el componente lúdico que consideramos corresponden a juegos de entretenimiento.

Otros juegos que se implementan con los niños son los de razonamiento lógico que estimula el pensamiento lógico a través de la atención visual, observación y la resolución rápida de los ejercicios. En estos juegos manejamos La Torre de Hanói, el pentomino, los cubos de rubik y el tangram, que se consideran juegos individuales pero igualmente se pueden trabajar formando grupos alrededor de varios elementos y hacen parte del componente pedagógico.

Teniendo en cuenta lo anterior se puede considerar que dependiendo del componente se realizan actividades específicas como los diferentes juegos presentados, pero que al final del proceso todos nos permiten desarrollar y promover habilidades sociales y emocionales que les facilite a los estudiantes generar acciones no violentas al momento de solucionar un conflicto. A raíz de la complejidad que representa el problema se requiere de poner en juego una estrategia igualmente compleja que aborde diferentes tópicos. Desde lo lúdico para atraer la atención y tener motivados a los estudiantes sin olvidar el componente pedagógico que es relevante en toda propuesta educativa.

En ese orden de ideas se propone un programa que articule estrategia lúdica, estrategias educativas y estrategias pedagógicas.

La propuesta para intervenir la mala convivencia escolar consiste en implementar una estrategia lúdica que ocupe el tiempo libre y el da la pausa pedagógica de los estudiantes; con actividades recreativas y lúdico pedagógicas, que además de entretener en forma agradable a los niños y niñas los eduque y les fortalezca las habilidades sociales para mejorar la convivencia escolar.

Para el éxito de la propuesta pedagógica; esta debe contemplar una amplia red de actividades dado la cantidad de estudiantes que deben ser atendidos, en este caso serían aproximadamente 300 estudiantes. Razón por la que se debe pensar en diferentes tipos o clases de actividades. Es preciso conocer y manejar actividades lúdicas como los juegos de mesa, juegos didácticos, descanso lector, juegos de entretenimiento, juegos tradicionales entre otros.

En el mundo del ocio aparece este término para hablar de juegos de estrategia. En este caso, se trata de un tipo de actividad lúdica basado en la inteligencia y las habilidades técnicas en las que se busca obtener la victoria a través de la planificación. De este tipo de juegos podemos encontrar diferentes modalidades: como los juegos de cartas, domino, parques y diferentes actividades con los dados. Y un ejemplo clásico y universal de un juego de estrategia es el ajedrez entren otros. Estos juegos son muy llamativos para los estudiantes y son una forma de pasatiempo para entretenerlos y relajarlos en las horas de descanso escolar porque son juegos de mesa y como propuesta para desarrollar hábitos sociales por que se juegan en pequeños grupos en los cuales hay espacio para interactuar lúdicamente .

Otros juegos que se pueden implementar con los niños de primaria son juegos de razonamiento como: la torre de Hanói, el tangram, el pentomino y los cubos de rubik, son juegos individuales pero se pueden formar grupos alrededor de varios elementos: por ejemplo: 5 cubos de rubik para 5 estudiantes; 5 torres de Hanói para 5 estudiantes.

Entre los juegos de entretenimiento se propone el juego del trompo, el juego del yoyo, el juego de canicas, la golosa.

El descanso lector consiste en preparar rincones para promover el hábito de la lectura, utilizando los cuentos de la biblioteca, de la colección semillas y otros textos infantiles que se tiene en la biblioteca escolar durante los descansos y además motivar los estudiantes para dar buen uso al tiempo libre.



### Lista de referencias

- Bernal, C. (2009). *Metodologia de la Investigaciòn Científica*. Bogotá: Pearson, Prentice Hall.
- Bernal, C. (2009). *Metodologia de la Investigaciòn para la administraciòn, economìa y ciencias sociales*.
- Brionez, G. (1992). *Investigaciòn Social y Educativa*. Bogotá: Secretaría Ejecutiva del Convencio Andres Belle, CECAB.
- Camilloni, A. R. (2007). *El saber didàctico*. Buenos Aires: Paidòs.
- Díaz Barriga, F. y. (2002). *Estrategia Docente para el Aprendizaje Significativo*. Mèxico: Mc.Graw Hill.
- Halten, K. (1987). *EStratega Bàsica*.
- Johnson, D., & Johnson, R. y. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Bogotá: Paidos Amèrica.
- Lazarus, R. S. (1986). *Estrès y procesos cognitivos*. Martinez Roca.
- Ley 115, 1. (1994). Artículo 1o. Ley 115 de 1994. En M. d. Nacional, *Ley General de Educaciòn*.
- Ley 115, 1. (1994). Fines de la Educaciòn, . En M. d. Nacional, *Numeral 3, Artículo 23*.
- Mockus, A. (Marzo de 2002). *Perspectivas*. Obtenido de Convivencia como armonizaciòn de ley, moral y cultura:  
[http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user\\_upload/archive/Publications/Prospects/ProspectsPdf/121s/121smock.pdf](http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/Publications/Prospects/ProspectsPdf/121s/121smock.pdf)
- Morrissey, G. (1996). *Pensamiento estratègico*. Prentice Hall Hispanoamericana S.A.
- Parra Sandoval, R. (1993). *La Escuela Violenta*. Bogotá.

- Piaget, J. (1966). *Monografias.com*. Obtenido de Uso del juego como estrategia educativa:  
<http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juegoestrategia-educativa2.shtml>
- Pinzòn, A. (1990). *Desarrollo de habilidades comunicativas*. Manizales: Mod CINDE UPN.
- Robinson, K. (2009). *El elemento: Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Grijalbo.
- Roser Boix, T. (1995). *Estrategias y REcursos Didàcticos en la Escuela Rural*.
- Spencer. (1855). *Servicios a la comunidad educación infantil*. España: MAD s.l. Valverde,
- O. L. (1993). Diario de Campo. *Revista Trabajo Social*, 309.

## ANEXO 1

### ACTIVIDAD No. 1

Tema: MOTIVACIÓN

#### DEFINICIÓN

Desde un círculo deben presentarse voluntarios para ubicarse dentro del mismo y se debate las motivaciones.

#### OBJETIVOS

Demostrar como las personas, aunque actúen de la misma manera, pueden estar partiendo de motivaciones diferentes y comprender actitudes aparentemente incomprensibles.

#### DESARROLLO

Se pide que cinco o seis personas se presenten voluntariamente al centro del círculo. Luego deberán decir al grupo los motivos por los que se han presentado voluntariamente. El resto del grupo escucha. Seguidamente se pide a quienes no se han presentado voluntariamente que expongan públicamente sus motivos para no hacerlo.

Este ejercicio puede hacerse de otro modo: se pide a quienes no se han presentado voluntariamente que digan porque creen que se han presentado los otros y viceversa

#### EVALUACIÓN

- las motivaciones son muy personales
- nadie es dueño de la verdad, sino que cada cual puede poseer una parte de la misma
- debemos ser menos jueces y más humanos
- muchas veces proyectamos en los demás nuestras propias motivaciones

## ANEXO 2

### ACTIVIDAD No. 2

NOMBRE: EL ESCUADRÓN

#### DEFINICIÓN

Cada equipo debe hacer una nave voladora usando dos hojas de papel (de tamaño A4) y tiene que hacer que vuele y atravesase una distancia para llegar a un objetivo.

#### OBJETIVOS

La creatividad, el trabajo en equipo y la comunicación.

#### PARTICIPANTES

Grupo, clase a partir de los 10 años en grupos entre 3 y 5 personas

#### MATERIAL

- Hojas de papel Bond , tamaño A4
  - 1 Aro de cincuenta centímetros de diámetro
- CONSIGNAS DE PARTIDA
- Cada grupo va a hacer una nave voladora
  - Esta nave tiene que recorrer una distancia de 5 metros ☐ Y debe atravesar un aro de 50 cm. de diámetro.
  - Tienen tres intentos para lograr su cometido

#### DESARROLLO

Se forman los grupos (3 a 5 personas)

Se les entrega los papeles

Se les imparte la consigna

Advertir sobre la solicitud de una hoja adicional (Adultos)

El grupo concluye la prueba cuando logra que su nave vuele y atraviese el aro (tiene hasta 3 intentos)

Los intentos de cada grupo no pueden ser consecutivos ( a fin de fomentar la participación de todos)

El juego termina una vez que todos los grupos han cumplido la prueba.

## EVALUACIÓN

El moderador debe aplaudir los aciertos.

Felicitar a todo el escuadrón por el logro del objetivo.

El equipo debe aplaudir los aciertos.

Felicitar al primer grupo que cumplió con el objetivo. El

moderador preguntara de manera abierta: Pedir opiniones

- ¿Qué podemos sacar de aprendizaje de este juego?
- ¿Cuál ha sido el momento más difícil?
- ¿Qué se siente ver que los otros grupos pasan y nuestro grupo se queda?
- ¿Que sentimos ahora que todos hemos cumplido con el objetivo?

El moderador debe hacer un cierre reflexivo sobre lo que ha hecho que cada grupo llegue a su objetivo: en términos de comunicación, trabajo en equipo y sobre todo motivación.

## **ANEXO 2**

### **ACTIVIDAD No. 2**

**NOMBRE:** ROBAR BANDERA

#### **DEFINICIÓN**

Se divide el grupo en policías y ladrones y se trata de que los ladrones roben la bandera y la lleven al campo propio con la oposición de los policías.

#### **OBJETIVOS**

Desarrollar la capacidad de tomar decisiones de equipo. Fomentar la necesidad de cooperar.

#### **PARTICIPANTES**

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

#### **MATERIAL**

Algo que simule una bandera, por ejemplo una pica fijada con un cono o un recogedor.

#### **CONSIGNAS DE PARTIDA**

Los ladrones tiene un inmune que además puede cazar a policías. Los cazados se colocan con los brazos en cruz hasta ser salvados. Se atrapa al oponente solo con tocarlo.

#### **DESARROLLO**

El juego empieza con la creación de dos grupos antagonistas (policías y ladrones) y la elección del inmune. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías. El juego termina cuando:

- Es robada la bandera y llevada al campo de los ladrones
- Cuando un ladrón es cazado con la bandera

En el último caso si hay duda sobre si dejó la bandera antes de ser tocado el beneficio es para el atacante.

Si un ladrón deja la bandera y esta cae al suelo esta cazado, debe ser levantada por este.

## EVALUACIÓN

¿Cómo se organizó el grupo? ¿Qué tipo de estrategia se siguió?

## VARIANTES

- Grupo muy numeroso.
- Más de un inmune.
- Dos banderas.
- Se salva de diferentes formas

### ANEXO 3

#### PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES VARIAS TIEMPOS LIBRES

#### SEMANA # 2

<b>UNIDAD:</b> ME CONOZCO
<b>TEMA:</b> PERCIBO MI CUERPO
<b>OBJETIVOS:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar las partes del cuerpo y sus posibilidades motrices.</li> <li>- Considerar el <b>respeto</b> como aspecto importante en la interacción del ser humano.</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA:</b> Tareas definidas, tareas semidefinidas.
<b>ACTIVIDADES:</b> <p>TOCAR Y NO DEJAR TOCAR: se organizan por parejas deben tocar a su compañero en las partes del cuerpo que el director diga, evitando que las suyas sean tocadas. (5 minutos).</p> <p>LOS PIES DESCALZOS: el grupo se forma en hilera sentados, todos se quitan los zapatos y las medias, y se desplazan por los espacios delimitados por el profesor; primero caminando, luego salpicando, luego corriendo, saltando en pie izquierdo, luego en pie derecho. Se acuestan en parejas y juegan a la bicicleta (15 minutos).</p> <p>LO MOVEMOS ASÍ: se organiza en ocho subgrupos, a cada uno se le asigna una parte del cuerpo la cual será representada con tres o cuatro movimientos, los demás compañeros imitan éstos movimientos.( cabeza, hombros, codo, muñeca, cintura, cadera, rodillas, tobillos(15 minutos)</p> <p>RELEVOS ENTRE LOS DOS: se organizan tres hileras en parejas, cada una tiene una pelota la cual será transportada con las partes del cuerpo que el director elija. A la señal del director, la primera pareja de cada grupo sale realiza el recorrido, transportando la pelota como el director lo halla sugerido, al terminar entrega la pelota a la pareja siguiente, quien termine primero el recorrido, será el ganador. (10 minutos)</p> <p>PÁSEMELA: organizados por parejas en hilera, cada pareja realiza el recorrido en un espacio ya delimitado trasportando el balón con el pie haciendo pases a su compañero, primero con el pie dominante, luego con el pie no dominante.</p> <p>La misma actividad anterior, pero se ejecuta con las mano(10 minutos)</p>
<b>MATERIALES:</b> 23 pelotas, pito
<b>EVALUACIÓN:</b>





ANEXO 4  
PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES TIEMPOS LIBRES

<b>OBJETIVOS</b>
-Ejecutar actividades lúdicas que permitan el desarrollo de las habilidades básicas. Saltar y galopar.
<b>ACTIVIDADES:</b>
<b>RELEVO DE SALTOS:</b> se organiza el grupo en 4 subgrupos en hileras, igualmente se dispone frente a cada grupo seis aros o bastones en el mismo orden. A la señal del profesor los primeros salen saltando lateralmente primero y luego hacia atrás de aro en aro hasta completar el recorrido, señal precisa para que el siguiente compañero inicie el recorrido. Gana el primer equipo que termine tres rondas. (15 minutos)
<b>SALTA POR LO ALTO:</b> se organiza el grupo en tres subgrupos, los cuales se ubican al frente de una colchoneta, todos deben saltar la cuerda, primero libremente, luego frontal, lateralmente y hacia atrás. la cuerda que está dispuesta a una altura que los niños puedan saltarla, y que igualmente se irá aumentando en su medida.(15 minutos).
<b>SALTANDO, SALTANDO TE VOY ALCANZANDO:</b> se organizan los { <a href="mailto:niñ@s">HYPERLINK "mailto:niñ@s"</a> } en dos subgrupos uno separado del otro a cuatro metros, a la señal del profesor, el grupo de adelante se moviliza saltando en ambos pies, mientras que el grupo de atrás trata de alcanzarlo desplazándose con saltos en un solo pie. (15 minutos)
<b>EL CABALLO Y EL JINETE:</b> organizados en parejas, ambos de contextura física similar. Inicialmente todos los niños tienen 3 minutos para desplazarse libremente por el espacio con galope, luego a la orden del profesor, uno de los dos asume el papel del jinete y el otro el papel del caballo se desliza y ante una nueva señal, se invierten los papeles.(15 minuto).
<b>SALTA Y ALCANZA:</b> Organizados en parejas, uno de ellos tiene un objeto en la mano, el cual mediante una flexión de hombros, llevará a lo más alto posible y su compañero tratará de tocarlo. Luego hace el cambio. 5 minutos.
<b>NO SALTARÁS:</b> En las mismas parejas uno de los dos le apoya las manos en el hombro a su compañero, ésta último debe saltar tratando de vencer la fuerza que la están haciendo en los hombros. 5 minutos
<b>5 MINUTOS DE RELAJACIÓN:</b> ejercicio de respiración.
<b>MATERIALES:</b> 4 cuerdas, 20 bastones, colchonetas, y aros.
<b>EVALUACIÓN:</b>

## ANEXO 5

## ENCUESTA A ESTUDIANTES

 SANTIAGO DE CALI	INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICO INDUSTRIAL DONALD RODRIGO TAFUR				
	código	Versión	Fecha	pagina	
	GACA FOR 02	01	2011/01/11	53 DE 1	

*Queridos estudiantes:*

*Esta información nos sirve como herramienta para la elaboración de un proyecto que busca mejorar la convivencia escolar a través de la implementación de actividades lúdicas. Te agradecemos tu colaboración*

1 - ¿Qué actividades recreativas realizan en tu grupo familiar?

Paseos Juegos en casa Heladería Ver televisión Deporte Ninguna Otras. Cuales

2 - ¿En qué momentos se presentan más situaciones de conflicto entre los estudiantes?

*En horas de la clase*

*En el aula en ausencia del docente*

*En horas de descanso*

*A la salida de la escuela*

3- ¿Qué actividades lúdicas te gustaría practicar en horas de descanso?

a) Juegos de mesas

b) Deporte

c) Juegos tradicionales

d) Lectura de cuentos

5- Cuál de estas palabras consideras tienen que ver con convivencia?

a) Normas

b) Respeto

c) Comunicación

d) Castigo

e) Todas las anteriores

ANEXO No. 6  
ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

 SANTIAGO DE CALI	INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICO INDUSTRIAL DONALD RODRIGO TAFUR				
	código	Versión	Fecha	Pagina	
	GACA FOR 02	01	2011/01/11	1 DE 2	

Estimados padres de familia:

Esta información nos sirve como herramienta para la elaboración de un proyecto que busca mejorar la convivencia escolar a través de la implementación de actividades lúdicas. Le agradecemos su colaboración

1. Por qué cree que se generan los conflictos en la escuela?

- a) Irrespeto.
- b) Intolerancia.
- c) No cumplimiento de la norma.
- d) otro. \_\_\_\_\_.

2. En que se ocupa su hijo en el tiempo libre?

- a) En deporte.
- b) En escuela de baile.
- c) Viendo televisión.
- d) otros. \_\_\_\_\_.

3. Como implementan las normas en casa?

- a) Son impuestas.
- b) A través de acuerdos.

4. Como corrige a su hijo cuando comete una falta?

- a) Verbalmente.
- b) Físicamente.
- c) No hace nada.

5. ¿Cómo reacciona usted si su hijo o hija le cuenta que lo agredieron en la escuela?

- a) Contarle a la profesora

- b) Agredir usted también
- c) Reclamar a la profesora
- d) Seguir el conducto regular citado por el manual de convivencia

ANEXO No. 7  
ENCUESTA A DOCENTES

 SANTIAGO DE CALI	INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICO INDUSTRIAL DONALD RODRIGO TAFUR				
	código	Versión	Fecha	Pagina	
	GACA FOR 02	01	2011/01/11	3 DE 2	

Estimados compañeros:

Esta información nos sirve como herramienta para la elaboración de un proyecto que busca mejorar la convivencia escolar a través de la implementación de actividades lúdicas. Le agradecemos la colaboración

1. ¿Cómo crees que se fortalecería el cumplimiento de las normas de convivencia escolar?
  - a) Siendo más drásticos con las sanciones.
  - b) Dando mayor divulgación a las mismas.
  - c) Reforzándolas a través de actividades lúdicas.
2. ¿Con que frecuencias realizas actividades lúdicas con el grupo de estudiantes a su cargo?
  - a) Diariamente
  - b) Semanalmente
  - c) Quincenalmente
3. ¿Cuál es la intencionalidad con que realizas las actividades lúdicas?
  - a) Recreación y esparcimiento.
  - b) Fortalecimiento de valores.
  - c) Desarrollo de habilidades físicas.
4. ¿Cuándo se presenta un conflicto entre sus estudiantes cual es el procedimiento a seguir?
  - a) Realizar observaciones escritas en los documentos establecidos para ello
  - b) Sancionar a los estudiantes.
  - c) Empezar alguna acción formativa.
5. ¿Qué aspectos considera usted que favorece la implementación de actividades lúdicas?
  - a) Desarrollo de la creatividad.

- b) Facilitar el desarrollo de habilidades sociales.
  - c) Promover el aprendizaje significativo.
  - d) Todas las anteriores
6. ¿Consideras que las actividades lúdicas contribuyen a mejorar la convivencia escolar?
- a) Siempre.
  - b) Casi siempre
  - c) Algunas veces
  - d) Nunca.

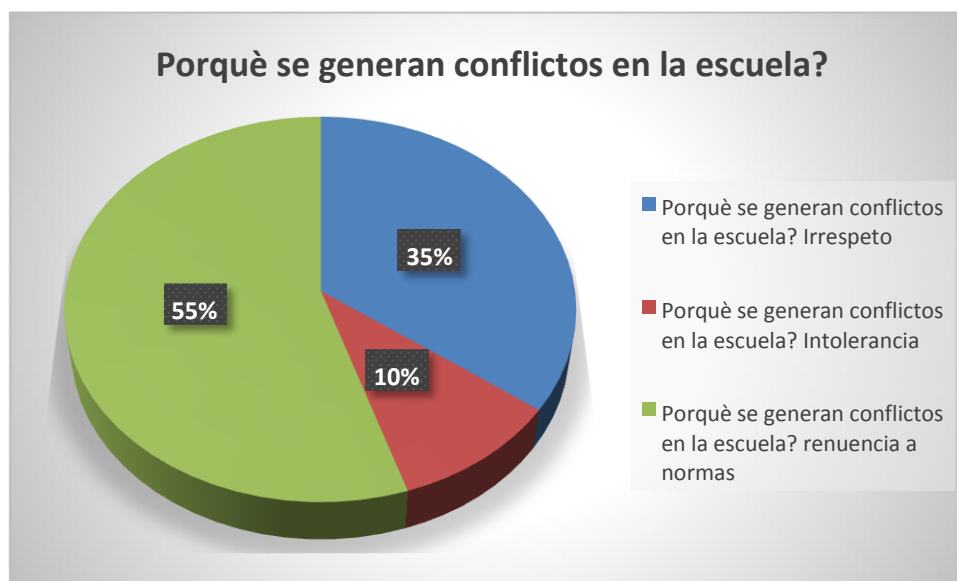
## ANEXO 8

**Análisis de resultados de encuesta a padres de familia:**

Tabla 1- Pregunta No. 1 Encuesta Padres

Porqué se generan conflictos en la escuela?		
<b>Irrespeto</b>	<b>Intolerancia</b>	<b>renuencia a normas</b>
7	2	11

Gráfico 1- Análisis pregunta No. 1 Encuesta a padres



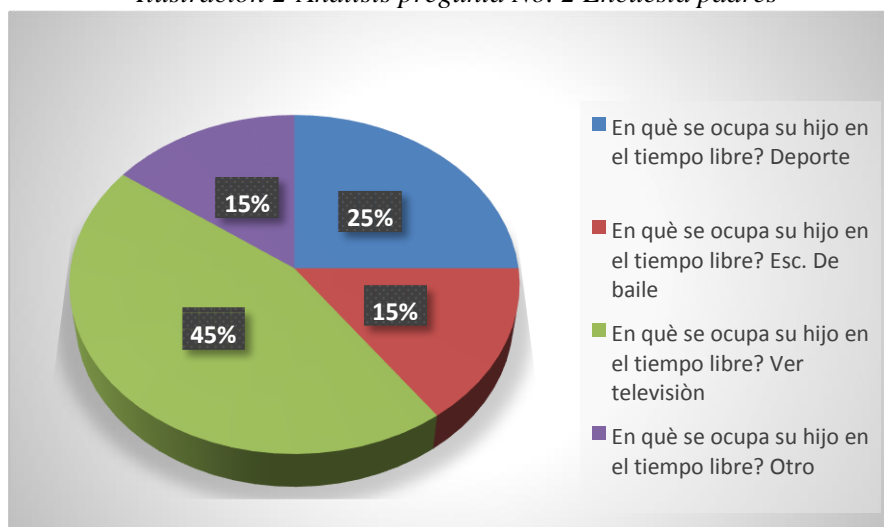
Fuente: de las autoras

Se puede evidenciar en el análisis (gráfico 1) que la mayoría de acudientes o padres de familia manifiestan que sus hijos son renuentes a cumplir las normas que se les impone, lo cual lleva a la hipótesis de que desde pequeños no se les impone normas y luego es difícil hacerlo lo que genera conflictos.

Tabla 2- Pregunta No. 2, encuesta padres

En qué se ocupa su hijo en el tiempo libre?			
Deporte	Esc. De baile	Ver televisión	Otro
5	3	9	3

*Ilustración 2-Análisis pregunta No. 2 Encuesta padres*



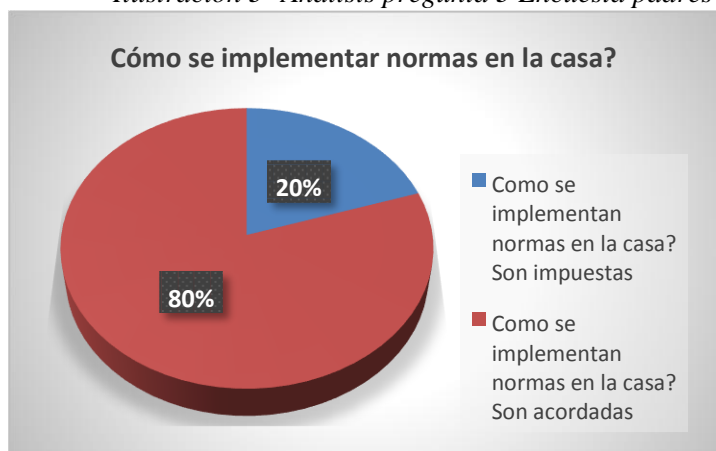
Fuente: de las autoras

## En qué se ocupa su hijo en el tiempo libre?

*Tabla 3- Pregunta No. 3 Encuesta padres*

Como se implementan normas en la casa?	
Son impuestas	Son acordadas
4	16

*Ilustración 3- Análisis pregunta 3 Encuesta padres*



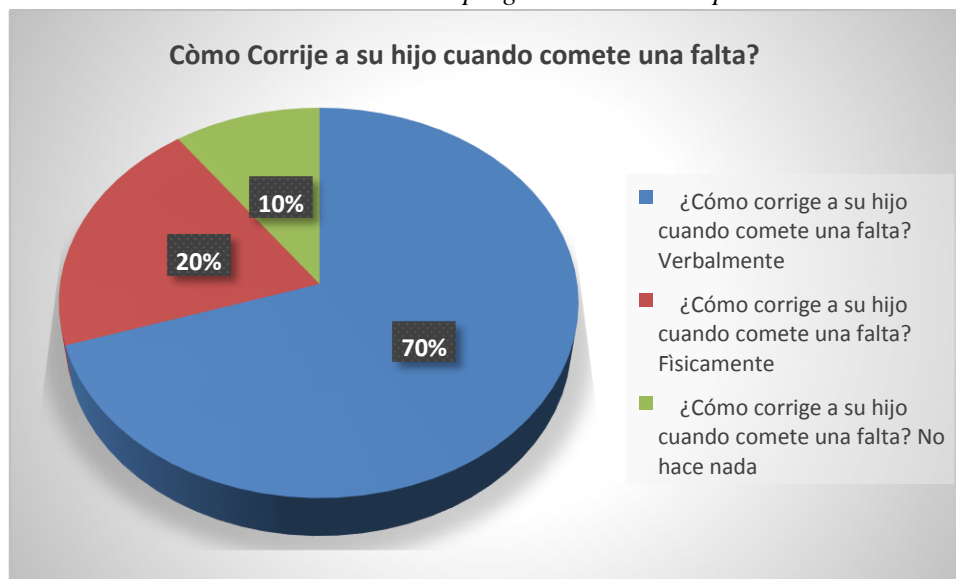
Fuente: de las autoras



*Tabla 4- Pregunta 4 Encuesta padres*

¿Cómo corrige a su hijo cuando comete una falta?		
Verbalmente	Físicamente	No hace nada
14	4	2

*Ilustración 4- Análisis pregunta 4 Encuesta padres*

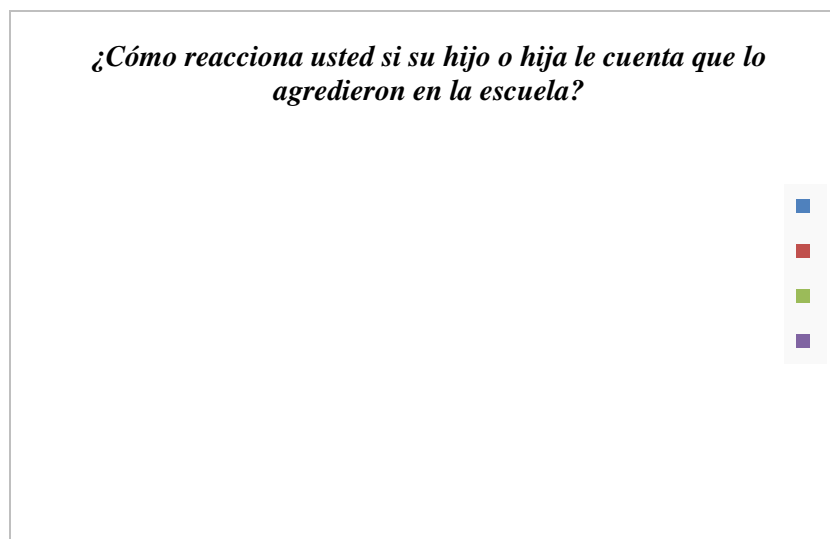


Fuente: de las autoras

*Tabla 5- Pregunta 5 Encuesta padres*

¿Cómo reacciona usted si su hijo o hija le cuenta que lo agredieron en la escuela?			
Contarle a la profesora	Agrede usted también	Reclama a la profesora	Sigue conducto regular
12	2	3	3

*Ilustración 5- Análisis pregunta 5 encuesta a padres*



Fuente: de las autoras

Se concluye que para los padres de familia es de vital importancia el cumplimiento de las normas, las cuales deben ser acordadas entre las partes, tanto en el aula como en el hogar, que con frecuencia cuando los hijos cometen una falta o no cumplen con sus deberes dialogan con ellos sobre las consecuencias que pueden tener. Se hace indispensable el involucrar a los niños en actividades lúdico- recreativas para el buen uso del tiempo libre, aunque muchos padres no cuentan con los recursos y la disposición de tiempo para dedicarle a estas actividades y debido a esto los estudiantes pasan la mayor parte de su tiempo libre viendo televisión.

#### Encuesta a docentes

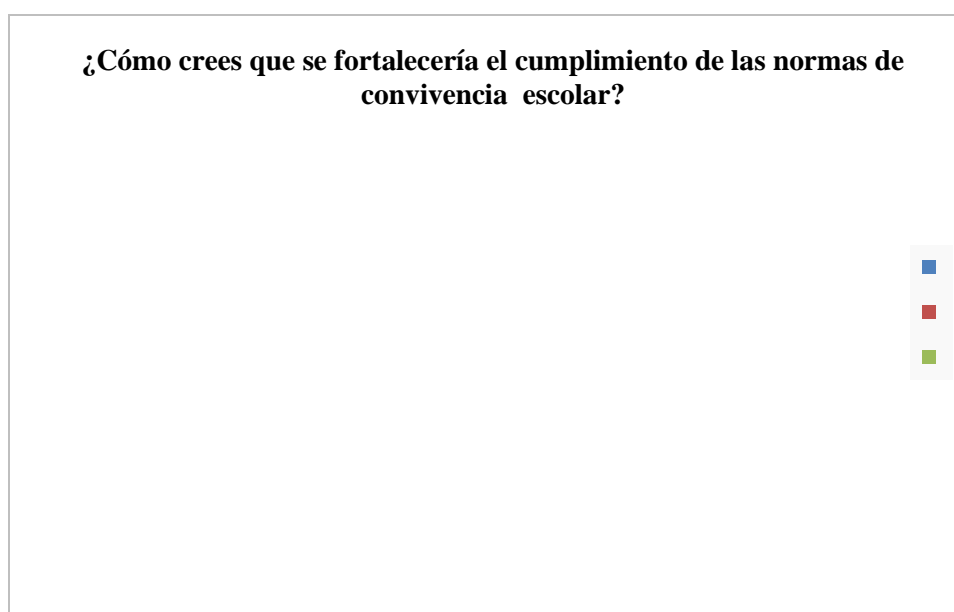
1. ¿Cómo crees que se fortalecería el cumplimiento de las normas de convivencia escolar?

Tabla 6- Pregunta 1 – Encuesta a docentes

Siendo más drásticos con las sanciones	Dando mayor divulgación a las mismas	Reforzándolas a través de actividades lúdicas.
5	7	8

Ilustración 6. Análisis pregunta 1 encuesta a docentes

**¿Cómo crees que se fortalecería el cumplimiento de las normas de convivencia escolar?**



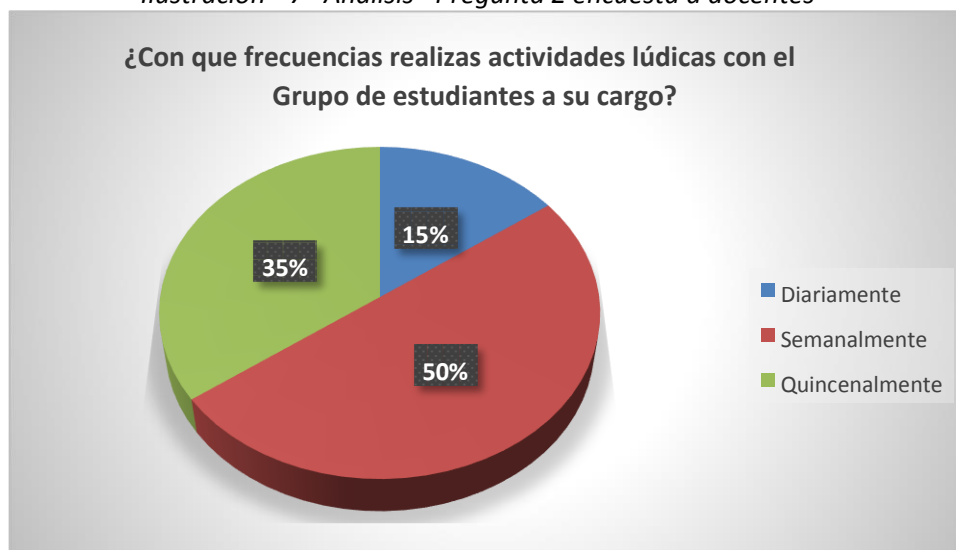
Fuente: de las autoras

2. ¿Con que frecuencias realizas actividades lúdicas con el grupo de estudiantes a su cargo?

Tabla 7- Pregunta 2 Encuesta docentes

Diariamente	Semanalmente	Quincenalmente
3	10	7

*Ilustración 7- Análisis Pregunta 2 encuesta a docentes*



Fuente: de las autoras

3. ¿Cuál es la intencionalidad con que realizas las actividades lúdicas?

Tabla 8- Pregunta 3 Encuesta a docentes

Recreación y esparcimiento	Fortalecimiento de valores	Desarrollo de habilidades físicas
11	4	5

*Ilustración 8- Análisis pregunta 3 encuesta a docentes*



Fuente: de las autoras

4. ¿Cuándo se presenta un conflicto entre sus estudiantes cual es el procedimiento a seguir?

Tabla 9- Pregunta 4 – Encuesta a docentes

Realizar observaciones escritas en los documentos establecidos para ello	Sancionar a los estudiantes.	Emprender alguna acción formativa
12	6	2

*Ilustración 9- Análisis pregunta 4 encuesta a docentes*



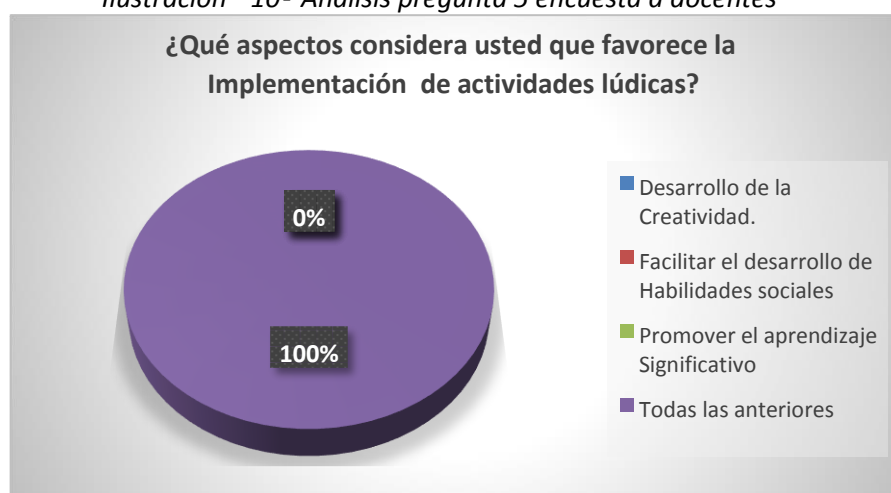
Fuente: de las autoras

5. ¿Qué aspectos considera usted que favorece la implementación de actividades lúdicas?

Tabla 10- Pregunta 5 encuesta a docentes

Desarrollo de creatividad.	Facilitar el desarrollo de habilidades sociales	Promover el aprendizaje significativo	Todas las anteriores
0	0	0	20

Ilustración 10- Análisis pregunta 5 encuesta a docentes



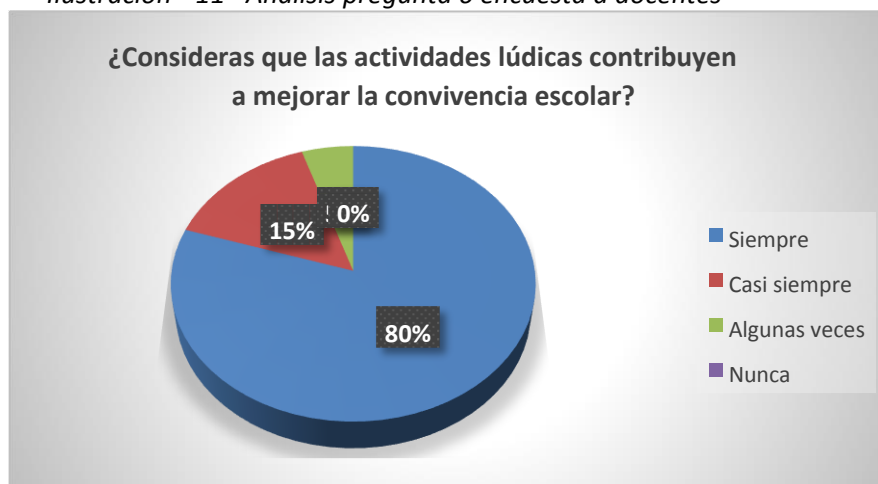
Fuente: de las autoras

6. ¿Consideras que las actividades lúdicas contribuyen a mejorar la convivencia escolar?

Tabla 11- Pregunta 6 – encuesta a docentes

Siempre	Casi siempre	Algunas veces	Nunca
16	3	1	0

*Ilustración 11- Análisis pregunta 6 encuesta a docentes*



Fuente: de las autoras

De los gráficos anteriores se puede concluir que los docentes encuestados de la IE Donald Rodrigo Tafur consideran que para fortalecer el cumplimiento de las normas de convivencia se debe realizar una mayor divulgación de las mismas, afianzándolas a través de actividades lúdicas y cumplimiento de compromisos. La frecuencia con la que se realiza algún tipo de actividad lúdica es semanal o quincenalmente. Solo tres de los docentes encuestados la realizan diariamente. El objetivo principal es el de brindar espacios de recreación a los estudiantes.

Cuando se presentan situaciones de conflicto las medidas que se toman en su mayoría no son de carácter formativo.

Se puede concluir que los docentes reconocen las potencialidades formativas de la lúdica como estrategia que permite trabajar competencias, habilidades y temáticas escolares como la convivencia y así contar con una alternativa que pueda minimizar situaciones conflictivas y lograr el cumplimiento de las normas establecidas.

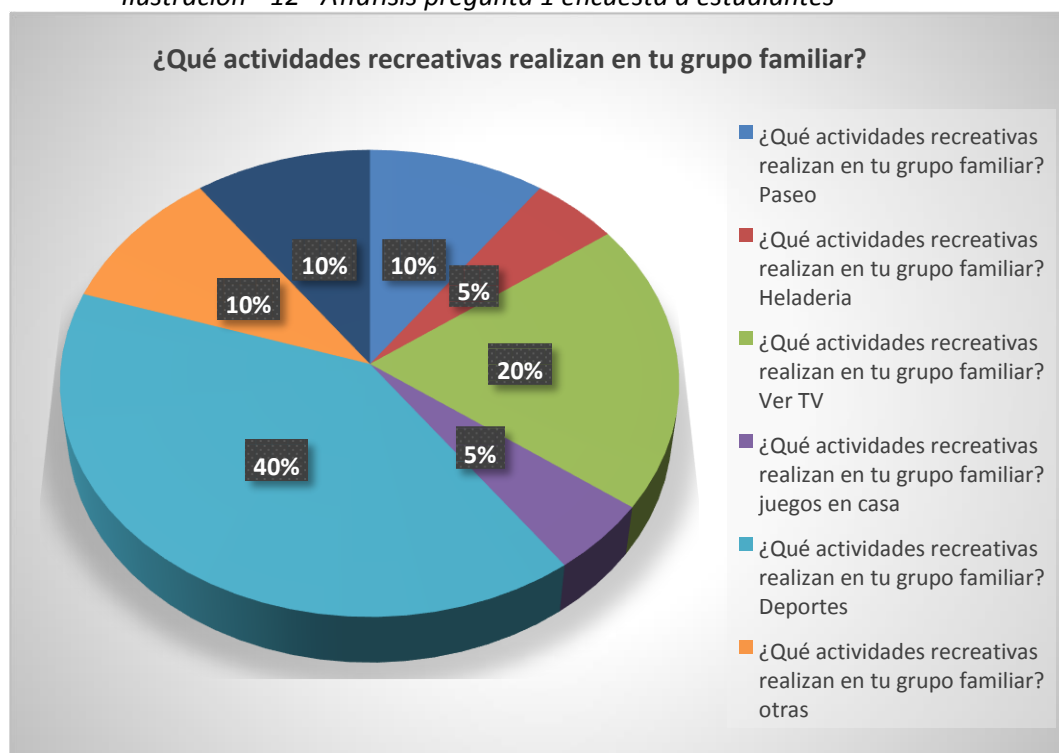
Es así como desde la lúdica se pueden construir conocimientos y fortalecer las relaciones grupales transformando un ambiente competitivo, agresivo y hostil en un espacio de compañerismo, cooperación, respeto y solidaridad.

## Encuesta a Estudiantes

Tabla 12-Pregunta 1 Encuesta estudiantes

¿Qué actividades recreativas realizan en tu grupo familiar?						
Paseo	Heladeria	Ver TV	juegos en casa	Deportes	otras	ninguna
2	1	4	1	8	2	2

Ilustración 12- Anàlisis pregunta 1 encuesta a estudiantes



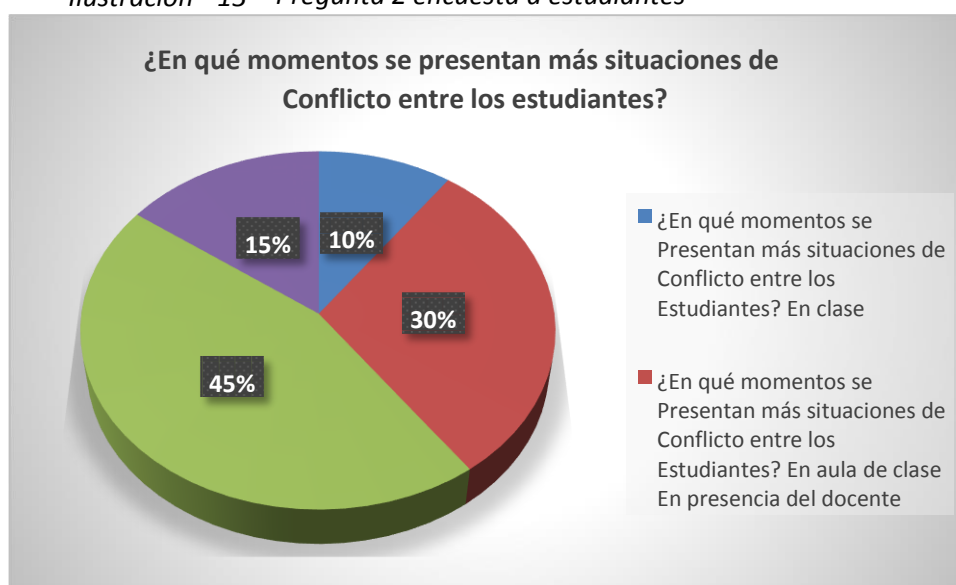
Fuente: de las autoras



Tabla 13- Pregunta 2 Encuesta a estudiantes

¿En qué momentos se presentan más situaciones de conflicto entre los estudiantes?			
En clase	En aula de clase en presencia del docente	En hora de descanso	A la salida de la escuela
2	6	9	3

Ilustración 13- Pregunta 2 encuesta a estudiantes

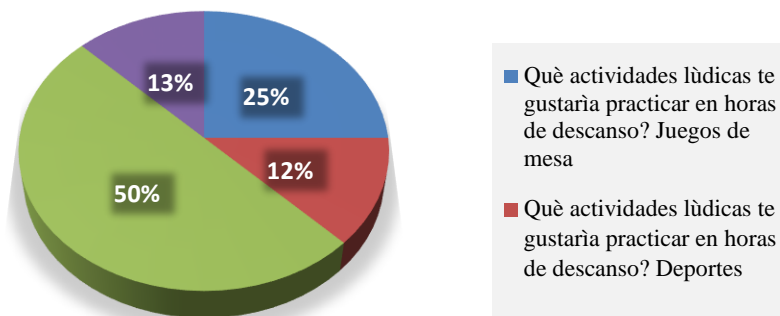


Fuente: de las autoras

Tabla 14- Pregunta 2 encuesta a estudiantes

Qué actividades lúdicas te gustaría practicar en horas de descanso?			
Juegos de mesa	Deportes	Juegos tradicionales	Lectura de cuentos
2	1	4	1

*Ilustración 14- Análisis pregunta 3 encuesta a estudiantes* **Qué actividades lúdicas te gustaría practicar en Horas de descanso?**

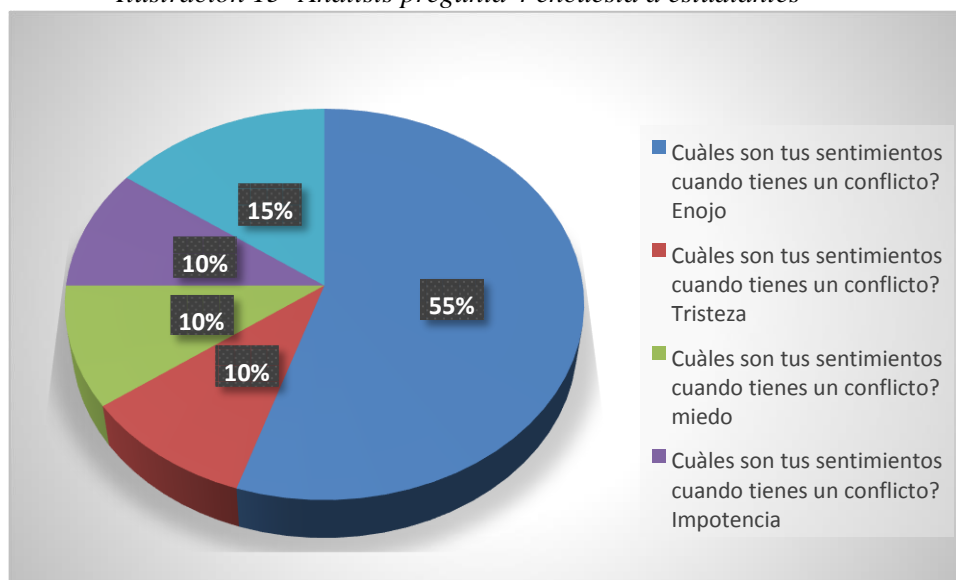


Fuente: de las autoras

*Tabla 15- Pregunta 4 encuesta a estudiantes*

Cuáles son tus sentimientos cuando tienes un conflicto?				
Enojo	Tristeza	miedo	Impotencia	Resentimiento
11	2	2	2	3

*Ilustración 15- Análisis pregunta 4 encuesta a estudiantes*



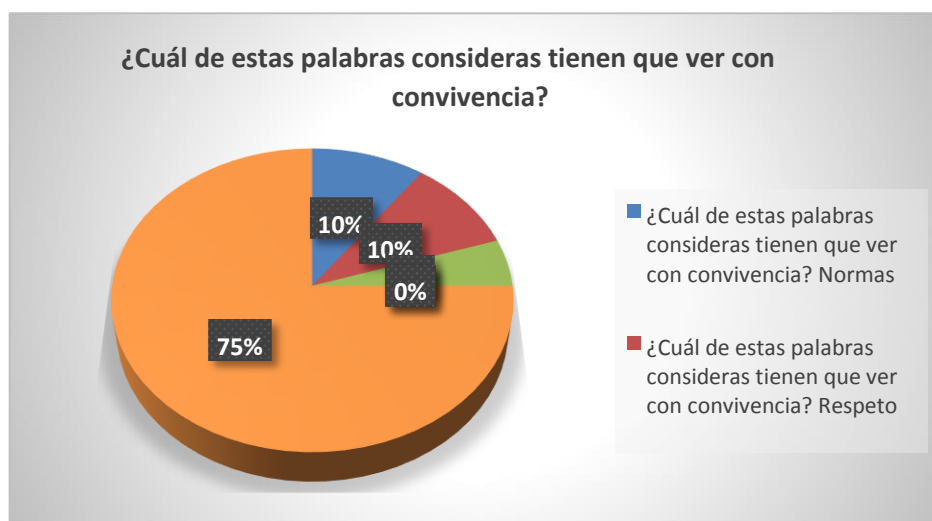
Fuente: de las autoras

### Cuáles son tus sentimientos cuando tienes un conflicto?

Tabla 16-Pregunta 5 Encuesta a estudiantes

¿Cuál de estas palabras consideras tienen que ver con convivencia?					
Normas	Respeto	Comunicación	Castigo	Compartir	Todas las anteriores
2	2	1	0	0	15

Ilustración 16- Análisis pregunta 5 encuesta a estudiantes



Fuente: de las autoras